

# ENTRE ALGORITMOS, TELAS E AFETOS: HÁBITOS DIGITAIS E IMPACTOS SOCIOEMOCIONAIS DA CULTURA DIGITAL ENTRE ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO

*Kaio Eduardo de Jesus Oliveira\**  
Universidade Federal do Recôncavo Da Bahia – UFRB  
<https://orcid.org/0000-0002-5390-0593>

*Isabella Silva dos Santos\*\**  
Universidade Federal de Sergipe  
<https://orcid.org/0000-0003-2549-904X>

## RESUMO

Este artigo apresenta os resultados de uma pesquisa com estudantes do ensino médio de uma escola pública estadual no Recôncavo da Bahia. A investigação buscou compreender os hábitos digitais, as práticas de acesso à informação e os impactos socioemocionais das tecnologias digitais nos estudantes. A análise dos dados foi articulada a referenciais teóricos que discutem os efeitos da plataformização, da economia da atenção e da performatividade algorítmica no contexto atual da cultura digital. O trabalho foi desenvolvido a partir de uma abordagem qualitativa, por meio de uma pesquisa de campo realizada durante a oficina intitulada “letramento digital na escola”, para estudantes do Ensino Médio. Conclui-se que há uma imersão intensa dos jovens no ambiente digital, mas com lacunas importantes em termos de criticidade, saúde emocional e autoria, exigindo intervenções educativas e curriculares sistemáticas, ampliação das práticas de letramento digital para apropriação crítica, reflexiva e segura da linguagem digital.

**Palavras-chave:** Cultura digital. Letramento digital crítico. Educação básica.

## ABSTRACT

### **BETWEEN ALGORITHMS, SCREENS AND AFFECTIONS: DIGITAL HABITS AND SOCIOEMOTIONAL IMPACTS OF DIGITAL CULTURE AMONG WTH SCHOOL STUDENTS**

This article presents the results of a study conducted with high school students from a state public school in the Recôncavo region of Bahia. The investigation

\* Doutor em Educação. Professor Adjunto da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia- UFRB; Docente do Permanente do Programa de Pós-Graduação em Cultura, Linguagens e Territórios- PPGCULT (UFRB), Santo Amaro- BA, Brasil. E-mail: [kaioeduardojo@gmail.com](mailto:kaioeduardojo@gmail.com).

\*\* Doutoranda em Letras (Universidade Federal de Sergipe). Professora da rede pública estadual de Sergipe. Aracaju, Sergipe, Brasil. E-mail: [profaisabellauufs@gmail.com](mailto:profaisabellauufs@gmail.com).

sought to understand students' digital habits, information access practices, and the socio-emotional impacts of digital technologies. Data analysis was grounded in theoretical frameworks that discuss the effects of platformization, the attention economy, and algorithmic performativity in the current context of digital culture. The study was developed through a qualitative approach, based on field research carried out during the workshop entitled "Digital Literacy at School," aimed at high school students. The findings indicate that young people are deeply immersed in the digital environment, yet significant gaps remain regarding critical thinking, emotional health, and authorship. These gaps highlight the need for systematic educational and curricular interventions, as well as the expansion of digital literacy practices to promote a critical, reflective, and safe appropriation of digital language.

**Keywords:** Digital culture. Critical digital literacy. Basic Education.

## RESUMEN

### ENTRE ALGORITIMOS, PANTALLAS Y AFECTOS: HÁBITOS DIGITALES E IMPACTOS SOCIOEMOCIONALES DE LA CULTURA DIGITALES ENTRE LOS ESTUDIANTES DE LA SECUNDARIA.

El artículo presenta los resultados de una investigación realizada con estudiantes de educación secundaria en una escuela estatal del Recôncavo de Bahía. La investigación buscó comprender los hábitos digitales, las prácticas de acceso a la información y los impactos socioemocionales de las tecnologías digitales en los estudiantes. El análisis de los datos se articuló con marcos teóricos que discuten los efectos de la plataformaización, la economía de la atención y la performatividad algorítmica en el contexto actual de la cultura digital. El trabajo se desarrolló a partir de un enfoque cualitativo, mediante una investigación de campo realizada durante el taller titulado "Literacidad digital en la escuela", dirigido a estudiantes de educación secundaria. Se concluye que existe una intensa inmersión de los jóvenes en el entorno digital, pero con huecos importantes en términos de criticidad, salud emocional y autoría, lo que exige intervenciones educativas y curriculares sistemáticas, así como la ampliación de las prácticas de literacidad digital para una apropiación crítica, reflexiva y segura del lenguaje digital.

**Palabra clave:** Cultura digital. Literacidad digital crítica. Educación Básica.

## INTRODUÇÃO<sup>1</sup>

Imagine um estudante tentando ler um texto enquanto mantém o celular ao lado, recebendo notificações constantes nas mídias sociais. A cada poucos minutos, ele interrompe a leitura para checar mensagens, assistir a vídeos curtos no *TikTok* ou rolar o *feed* do *Instagram*, ao final, percebe que avançou muitas páginas, mas não consegue lembrar o conteúdo nem conectar

as ideias principais do que, supostamente leu.

Agora pense em uma estudante que passa horas deslizando conteúdo na tela do celular, consumindo vídeos curtos em sequência. Cada conteúdo dura poucos segundos e oferece estímulos intensos, músicas cativantes, performances, cortes rápidos, imagens vibrantes e recomendações personalizadas. Quando decide parar, sente a mente entorpecida, com dificuldades para se concentrar em atividades

<sup>1</sup> Texto revisado, normalizado e traduzido por Erisvaldo Silva Santos

mais longas, como ler um livro ou assistir a um filme inteiro.

Essas narrativas ilustram como a fase atual da cultura digital, marcada pela performatividade algorítmica, pela coleta massiva de dados e pela mediação das plataformas digitais, impacta diretamente processos de autoria, criatividade e consequentemente a aprendizagem. O acesso massivo e instantâneo a conteúdos, embora amplie oportunidades, também apresenta desafios importantes, sobretudo quando mediado por algoritmos de recomendação que filtram e personalizam experiências com base em padrões de interação. Longe de serem neutros, essas tecnologias moldam as formas como os sujeitos, especialmente os jovens, acessam, processam e se relacionam com a informação e com o conhecimento.

Nesse contexto, os algoritmos, enquanto sequências de instruções programadas, exercem um papel central nas plataformas digitais e consequentemente nas interações cotidianas. Segundo Gillespie (2018), eles não apenas identificam o que está em alta ou é mais comentado, mas também gerenciam os fluxos de informação que consumimos, atribuindo significados e moldando percepções. Assim, tornam-se interlocutores poderosos das práticas culturais e do conhecimento em circulação.

A fragmentação da atenção e os dilemas contemporâneos em torno da autoria e dos processos criativos e cognitivos no ambiente digital levantam questões ainda pouco exploradas no campo educacional, especialmente no contexto da educação básica. Como os estudantes estão aprendendo nesse cenário? Quais são os efeitos cognitivos, afetivos e sociais dessas transformações nos modos de aprender, ensinar e construir sentido? Em contextos formais de ensino, essas mudanças exigem estratégias pedagógicas e mudanças curriculares que dialoguem com as dinâmicas sociotécnicas em curso e reconheçam os novos letramentos que emergem nas práticas socioculturais dos estudantes.

É fundamental compreender que essas transformações não ocorrem de maneira homogênea ou desarticulada: elas se inserem em um contexto mais amplo de plataformização e *dataficação* da vida (LEMOS, 2021), no qual os ambientes digitais operam como dispositivos que coletam dados, orientam comportamentos e afetam profundamente as subjetividades. Esse cenário também emerge da chamada economia da atenção (BENTES, 2021), que fundamenta modelos de negócio que disputam tempo, engajamento e afetos dos usuários, como recursos valiosos no capitalismo de vigilância (ZUBOFF, 2020).

Diante disso, este artigo apresenta e analisa os resultados de uma pesquisa empírica realizada com estudantes da 3ª série do Ensino Médio de uma escola pública em tempo integral, localizada no município de Santo Amaro, no Recôncavo da Bahia. A investigação teve como objetivo compreender os hábitos digitais desses estudantes, as finalidades de uso, os critérios de acesso à informação e os impactos socioemocionais e comportamentais relacionados ao uso das tecnologias digitais.

A pesquisa adota uma abordagem metodológica qualitativa, de caráter analítico e descritivo, combinando revisão bibliográfica e análise de dados. Na seção a seguir, discutimos os principais conceitos relacionados à cultura digital, plataformização, dataficação, inteligência artificial e economia da atenção, fundamentando-nos em autores como Lemos (2021), Santaella (2023), Zuboff (2020), Bentes (2021) e Gillespie (2018). Utilizamos também dados recentes de pesquisas nacionais, como a TIC Kids Online Brasil (2024), para embasar empiricamente o contexto *sociotécnico* investigado.

Na terceira seção, apresentamos o percurso da pesquisa de campo, realizada durante a oficina formativa “Letramento digital na escola”, executada em novembro de 2024. Os dados foram produzidos por meio de um formulário on-line, composto por questões fechadas que abordaram hábitos digitais, práticas de acesso

à informação e percepções sobre os impactos socioemocionais do uso intensivo das plataformas. A análise dos resultados combinou procedimentos descritivos e interpretação qualitativa orientada pelo referencial teórico, permitindo identificar padrões, tensões e recorrências nas experiências dos estudantes. Buscamos compreender como a performatividade algorítmica, os mecanismos de personalização e a lógica da economia da atenção moldam comportamentos, afetos e práticas digitais, com efeitos diretos na aprendizagem, na concentração, na criatividade e nas relações sociais.

## CULTURA DIGITAL, ALGORITMOS E PLATAFORMIZAÇÃO

A cultura digital, tem passado nos últimos anos por um processo de transformação profunda com a expansão e consolidação das plataformas digitais e de modelos de negócio articulados e governados por oligopólios de tecnologia, nomeadas como “*big techs*”. O que antes era visto como um espaço de experimentação, democracia digital, participação social, circulação descentralizada de saberes, hoje se insere em um ecossistema dominado por processos de plataformação e dataficação (LEMOS, 2021), que concentram poder, capturam dados e influenciam comportamentos em detrimento de lucro.

A plataformação consiste na reconfiguração de práticas cotidianas como estudar, consumir, interagir ou produzir conteúdo por meio de plataformas digitais operadas por grandes corporações de tecnologia. Essas plataformas, mais do que meras intermediárias, funcionam como mediadoras ativas do estágio atual da cultura digital, orientando o que é visto, o que pode ser consumido, quando, por quem e de que maneira. Isso ocorre a partir de algoritmos de recomendação que personalizam os fluxos informacionais com base em dados de uso, preferências e padrões de comportamento.

Para Santaella (2023), em sua análise sobre cultura de plataforma e inteligência artificial-IA, vivemos hoje um campo de tensão: por um lado, tecnologias de inteligência artificial ampliam as possibilidades expressivas e criativas; por outro, a hegemonia das “*big techs*” ameaça a diversidade cultural e a autonomia da produção artística e do acesso ao conhecimento. Essa dupla face da cultura digital exige reflexão crítica e a formulação de políticas que articulem inovação, ética e inclusão.

O modelo de negócios, operado pelas *big techs*, baseia-se na extração contínua de dados e no uso intensivo da inteligência artificial. O suposto acesso gratuito às plataformas é, em muitos casos, financiado por meio da monetização dos dados pessoais dos usuários (KAUFMAN, 2019). Nesse contexto, a cultura digital se alicerça sob a lógica do capitalismo de vigilância (ZUBOFF, 2020), do colonialismo de dados (FAUSTINO; LIPPOLD, 2023) e da mercantilização da criatividade (SANTAELLA, 2023), com implicações diretas para a subjetividade, para a cognição e principalmente para a educação.

Bentes (2021) enfatiza que a lógica da “economia da atenção” sustenta o funcionamento do modelo de negócio das plataformas e paulatinamente da *plataformação*. Para que o mercado de dados prospere, é necessário que os usuários permaneçam o máximo de tempo possível conectados, gerando dados que são continuamente capturados, analisados e comercializados. Essa lógica transforma a atenção humana em recurso econômico e impõe um ambiente comunicacional marcado pela sobrecarga sensorial, pela fragmentação e pelo imediatismo.

O impacto disso já é perceptível e discutido em termos sociais e cognitivos. Em 2024, o termo “*brain rot*” (deterioração cerebral) foi eleito Palavra do Ano pelo Dicionário Oxford, apontando para os efeitos do consumo excessivo de conteúdos digitais, especialmente os de curta duração, fragmentados e de alta intensidade. Embora o termo não possua ainda embasamen-

to clínico, ele expressa uma preocupação: a dificuldade crescente de concentração, o aumento de sintomas de ansiedade e a dependência de estímulos digitais constantes, especialmente entre jovens.

A popularização de plataformas como *TikTok*, *Instagram*, *Kwai* e *YouTube Shorts* contribui para esse cenário ao promover ciclos de consumo rápidos e contínuos, orientados por algoritmos que recompensam engajamento imediato. O resultado é a redução da atenção, a diminuição de processos reflexivos e, em muitos casos, o empobrecimento da produção autoral, que passa a se moldar às exigências da performatividade algorítmica: mais *likes*, mais visualizações, mais curtidas, mais engajamento.

Dados da pesquisa TIC Kids Online Brasil 2024 (Cetic.br, 2024) reforçam a centralidade das plataformas digitais na vida dos jovens brasileiros: 93% das crianças e adolescentes entre 9 e 17 anos acessam a internet, e 83% estão presentes em pelo menos uma rede social. A frequência de uso diário é notável, com destaque para o *WhatsApp* (70%), *YouTube* (66%), *Instagram* (60%) e *TikTok* (50%). Esses dados apontam não apenas para o alto índice de conectividade, mas para a necessidade urgente de se pensar em práticas educativas que enfrentem criticamente as implicações desse cenário.

A literatura científica também evidencia os efeitos do tempo excessivo de tela. Uma revisão sistemática realizada pela Faculdade de Medicina da UFMG (SANTOS, 2023) identificou correlações entre o uso excessivo de dispositivos digitais e o aumento de sintomas de estresse, depressão e ansiedade. Entre os estudos analisados, 72% dos que abordaram crianças encontraram maior incidência de depressão associada ao tempo de tela. A nomofobia, ou o medo de ficar sem o celular, tem sido particularmente observada entre os adolescentes.

No campo educacional, os impactos da cultura digital se manifestam de forma multifacetada. A curadoria de conteúdos mediada por

algoritmos, orientada por métricas de engajamento, compromete a autoria, a criatividade e a produção do pensamento crítico. Em vez de favorecer a diversidade de vozes e a experimentação, as plataformas digitais mediadas por algoritmos tendem a padronizar conteúdos e reforçar vieses, dificultando o exercício da autoria autêntica e a autonomia intelectual.

Nesse sentido, autores como Buzato e Torres (2019) propõem abordagens transdisciplinares para preparar estudantes e professores a lidar com esse novo cenário mediado tecnologicamente. A Comissão Europeia (2020) também indica caminhos possíveis ao sugerir três dimensões para a educação em inteligência artificial: (a) aprender com IA, por meio de ferramentas baseadas nessa tecnologia; (b) aprender sobre IA compreendendo seus fundamentos técnicos e éticos; e (c) aprender para a IA desenvolvendo competências críticas e sociais que permitam avaliar seus impactos.

Diante desse panorama, é essencial repensar o papel da escola como espaço de resistência e criação. Estratégias pedagógicas que promovam o letramento digital, educação midiática, pensamento crítico sobre a linguagem, análise dos mecanismos algorítmicos e incentivo à produção autoral crítica podem fortalecer a capacidade dos estudantes de atuarem como sujeitos ativos e conscientes na cultura digital. A gestão de dados na educação, por sua vez, deve observar os princípios da Lei Geral de Proteção de Dados (BRASIL, 2018), especialmente no que se refere à proteção de crianças e adolescentes.

Esta seção propôs uma análise das transformações provocadas pela plataformização e pela performatividade algorítmica na cultura digital. Nas páginas a seguir, serão discutidos os resultados obtidos a partir do relato da experiência realizada com estudantes da 3ª série do ensino médio. Buscamos compreender como essas dinâmicas se expressam em seus hábitos digitais, nos impactos socioemocionais percebidos e nas implicações para os processos educativos em curso.

## JUVENTUDES CONECTADAS E DESAFIOS DO LETRAMENTO DIGITAL: RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa de campo foi realizada no contexto da oficina “Letramento digital na escola” desenvolvida com uma turma de estudantes da 3ª série do ensino médio da Escola Estadual em Tempo Integral - Teodoro Sampaio, localizada no município de Santo Amaro, Bahia. A realização da oficina integrou as ações de um projeto de extensão universitária, intitulado “Laboratório de Cidadania Digital”, voltado à promoção do uso ético, crítico e consciente das tecnologias digitais no ambiente escolar, promovido pela Universidade Federal do Recôncavo da Bahia- UFRB.

Vale ponderar que no contexto do processo formativo descrito no âmbito deste trabalho, compreendemos letramento digital como a capacidade de se utilizar as tecnologias digitais de forma eficaz e crítica, mobilizando não apenas as habilidades de operar dispositivos e softwares, mas também estruturando-se formas de compreensão das implicações sociais, éticas e cognitivas das experiências com as tecnologias digitais em conexão com a internet, (Buckingham, 2010)

Na articulação de experiências de letramento digital, além de conhecimentos sobre os dispositivos digitais e habilidades para manejá-las, é essencial a apropriação, ou seja, saber por que utilizá-las, quando, como, onde e, ainda, fazê-lo criticamente, obedecendo critérios éticos e de segurança, no uso de dados na comunicação e na interação nas redes. Vale destacar o que apontou Rojo (2012) ao enfatizar que a escola deve tematizar a diversidade de linguagens, mídias e culturas, daí multiletramentos, multilinguagens, multiculturas rompendo a dicotomia entre mundo da vida, digital e multimidiático e o mundo da escola.

Com isso, ainda citando Rojo (2012), o letramento digital sob a ótica dos multiletramentos apontam para a multiplicidade cultural e semiótica de constituição de experiências

formativas por meio dos quais os sujeitos e seus coletivos se informam e se comunicam. Entendemos assim, que as mediações possuem intencionalidades que podem diferir das intenções de cada sujeito, que decodifica a mensagem a partir de suas experiências vivenciadas em seu contexto sociocultural e que com isso, passam a integrar as relações culturais na escola.

A escolha de estudantes em fase de conclusão da educação básica, para a realização da seguinte investigação, se justifica pela centralidade das tecnologias digitais e das plataformas na experiência cotidiana dessa geração, em um momento decisivo de transição para a vida adulta, no qual se consolidam competências cognitivas, sociais e culturais. Além disso, vale destacar que as juventudes, apesar das limitações impostas pelas estruturas de poder, seguem criando formas de expressão, construção de memória e reinvenção de subjetividades nas plataformas digitais, mesmo enquanto enfrentam as formas contemporâneas de colonialismo digital (FAUSTINO; LIPPOLD, 2023).

Nessa perspectiva, a execução da oficina no contexto da educação básica buscou fomentar a reflexão crítica sobre os hábitos digitais, os impactos da cultura de plataformas e os modos de operação dos algoritmos que mediam conteúdos, interações e comportamentos, especialmente a partir das mídias sociais. As atividades envolveram ainda rodas de conversa, além de exercícios de autopercepção do uso de mídias digitais. O ambiente escolar e o engajamento dos estudantes foram fundamentais para a criação de um espaço de escuta ativa e compartilhamento de experiências, conforme a apresentado dos resultados a seguir.

A pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, articulando procedimentos exploratórios e descritivos. Os dados empíricos foram produzidos por meio de um questionário estruturado, autoaplicado via *Google Forms*, composto por 17 questões fechadas relacionadas aos hábitos digitais, aos critérios de acesso à informação e aos impactos socioemocionais percebidos pelos estudantes. A amostra foi composta por

39 estudantes da 3ª série do ensino médio da Escola Estadual em Tempo Integral Teodoro Sampaio, no município de Santo Amaro- BA, caracterizando um estudo de escopo localizado, sem pretensão de generalização estatística.

Para a análise dos dados produzidos, foram adotados procedimentos descritivos, com organização das frequências absolutas e relativas das respostas e posterior interpretação qualitativa orientada pelo referencial teórico mobilizado no estudo. As respostas foram inicialmente exportadas e tabuladas, sendo agrupadas em eixos analíticos coerentes com o instrumento aplicado e com o referencial teórico utilizado: (a) tempo e modos de conexão; (b) práticas e critérios de acesso à informação; (c) impactos socioemocionais associados ao uso das tecnologias; e (d) percepções e comportamentos diante das plataformas digitais. Esses eixos foram interpretados à luz de conceitos como economia da atenção (BENTES, 2021), performatividade algorítmica (LEMOS, 2021), efeitos do conteúdo e do tempo de tela na saúde mental (SANTOS, 2023), nomofobia (KUSS; GRIFFITHS, 2017) e FOMO (PRZYBYLSKI et al., 2013).

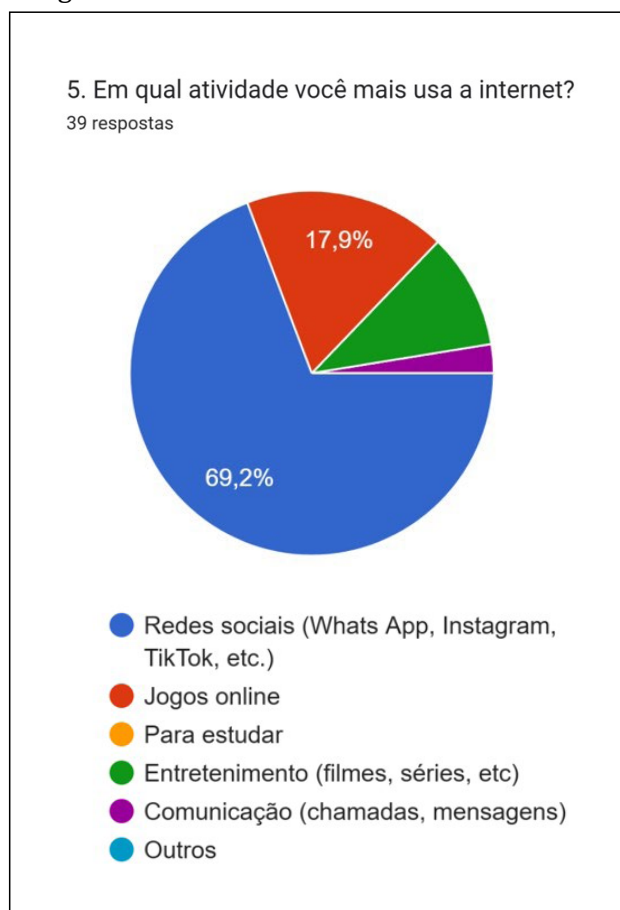
Embora o estudo apresente limitações inerentes ao caráter autoaplicado do questionário, ao tamanho da amostra e ao recorte territorial específico, tais aspectos não comprometem a consistência dos resultados, considerando os objetivos exploratórios da pesquisa. Esses elementos delimitam o escopo da análise, mas não reduzem sua capacidade de oferecer indícios significativos sobre as experiências juvenis com a cultura digital. Assim, os achados contribuem de forma pertinente para os debates sobre letramento digital, educação midiática e formação na educação básica, sobretudo ao iluminar dinâmicas sociotécnicas presentes no cotidiano escolar.

Nesse sentido, os resultados oferecem um panorama sobre os hábitos digitais e as percepções dos estudantes em relação as tecnologias, permitindo compreender não apenas a frequência e os modos de uso, mas também os

impactos subjetivos e sociais desse processo. A seguir, apresentamos a análise dos resultados, buscando evidenciar como esses padrões de conexão, informação e interação se articulam com os desafios da cultura digital, da formação crítica e do currículo escolar em nosso tempo.

De modo amplo, os resultados indicaram um perfil de estudantes intensamente conectados: 100% dos respondentes acessam a internet diariamente, com destaque para o uso entre 2 a 6 horas por dia. O *smartphone* aparece como o dispositivo predominante (97,4%), reiterando a lógica de mobilidade e a ubiquidade características da cultura digital contemporânea. As mídias sociais se destacam como a principal atividade on-line (69,2%), seguida pelo hábito de jogar on-line (17,9%). Esses dados evidenciam a centralidade das plataformas digitais, mas também mostra o baixo uso para fins educacionais, não assinalado pelos estudantes, como mostra a imagem 1.

Imagem 1: Hábitos de uso da internet



Fonte: Elaborado pelos autores. 2024

Mediante dilemas como estes que materializam a necessidade de ampliar os processos de formação crítica e o letramento digital, o Brasil em 2023 lançou a Estratégia Brasileira de Educação Midiática (BRASIL, 2023), que propõe desenvolver, de forma inclusiva e participativa, competências críticas para que crianças, adolescentes, adultos e idosos possam compreender, analisar e produzir conteúdo midiáticos de forma consciente e cidadã, fortalecendo a democracia, combatendo a desinformação e promovendo a diversidade, com especial atenção aos desafios trazidos pela transformação digital e pela inteligência artificial.

Quando estimulados a indicar suas práticas de checagem e integridade das informações, apenas 10,3% dos estudantes afirmaram sempre checar a veracidade do conteúdo consumi-

do ou compartilhado como ilustra a imagem 2. O que concretiza um cenário preocupante, especialmente mediante a necessidade de desenvolvimento de políticas públicas. Essa iniciativa materializa a evidente necessidade de discutir no âmbito escolar as demandas contemporâneas acerca de temas relacionados à cultura digital e seus atravessamentos nas vidas dos estudantes e jovens do Brasil, especialmente sobre integridade da informação.

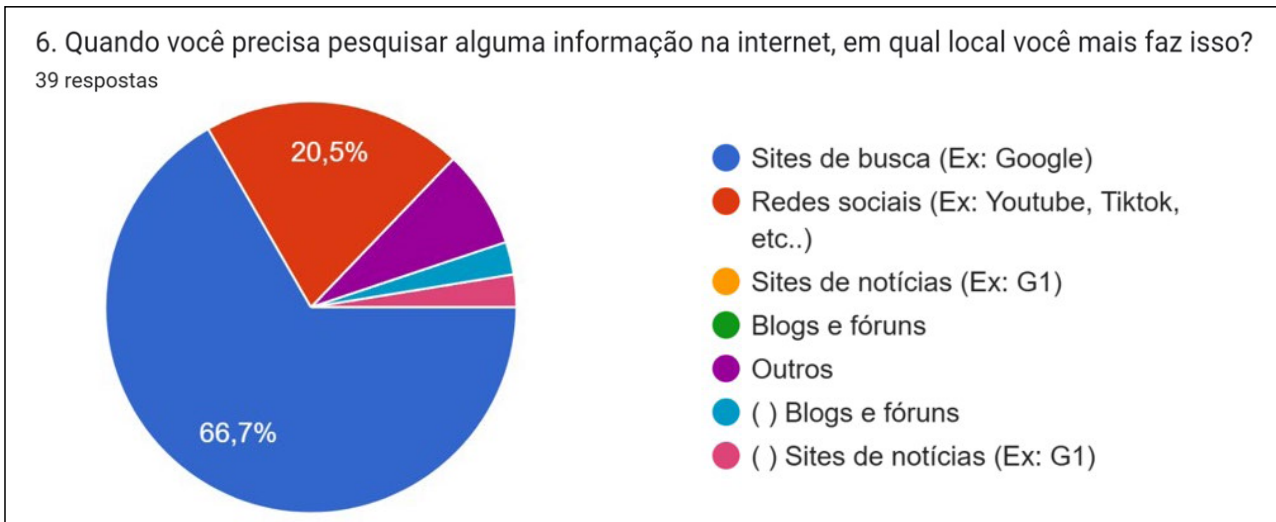
O gráfico da imagem 2 nos mostra ainda que se trata de uma demanda urgente o letramento digital, principalmente no que tange à integridade da informação, posto 56,4% dos estudantes afirmaram que “às vezes” verificam a veracidade das informações que acessam na internet, o que denota a necessidade de desenvolver competências críticas.



Quando indagados sobre fontes de pesquisa, 20,5% dos estudantes declararam utilizar as redes sociais como principal fonte (imagem 3), o que suscita indicativos preocupantes

quanto à confiabilidade das informações acessadas e à capacidade de discernimento crítico diante da complexidade informacional contemporânea.

**Imagem 3: Acesso à informação**



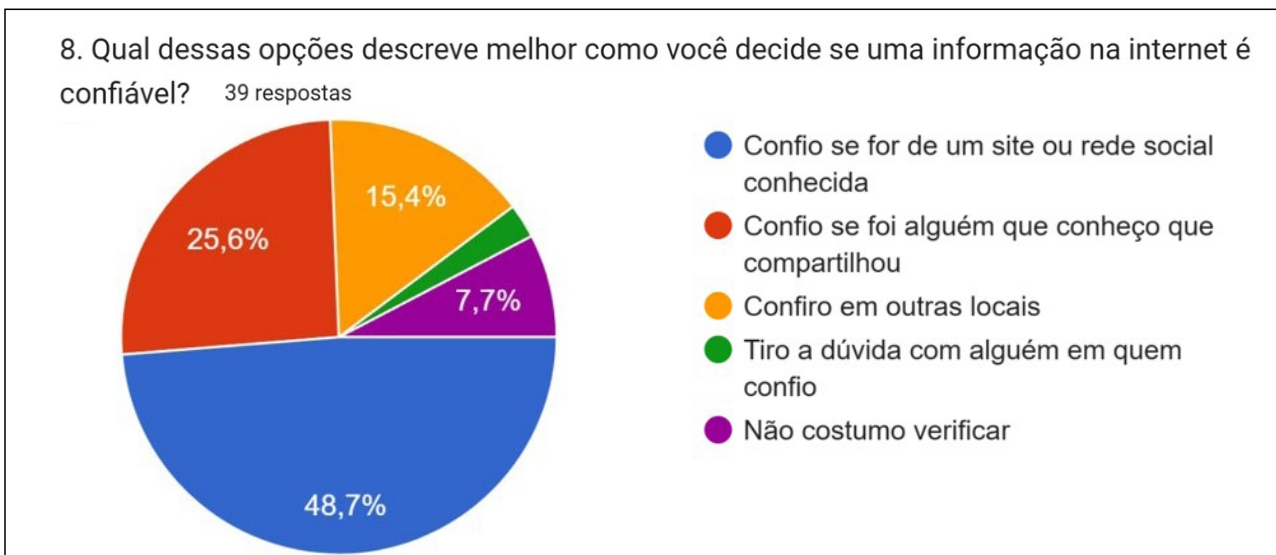
Fonte: Elaborado pelos autores. 2024

O uso de mídias sociais como fonte principal de informação, especialmente entre jovens em formação, indica uma fragilidade na construção de competências de leitura crítica e avaliação de fontes, evidenciando a urgência de práticas educativas voltadas ao letramento informacional e ao fortalecimento do pensamento crítico frente ao fluxo caótico e manipulável de dados que circulam nas redes. Estes dados, sugerem ainda a necessidade de uma educação midiática que abranja a compreensão das estratégias e dinâmicas complexas entre as mídias, indivíduos e sistemas tecnológicos, especialmente os que têm moldado comportamentos, sentidos e subjetividades a nossa performance no digital,

conforme preconiza a Estratégia Brasileira de Educação Midiática (2023).

Já quando questionados sobre decisão e confiabilidade da informação, os dados mostram que 48,7% confiam em informações de um site ou redes sociais conhecidas. E mesmo que 25,6% consultem pessoas de confiança, a frequência dessas práticas se mostra insuficiente frente ao grande fluxo informacional vivenciado cotidianamente (Imagem 4). A frequência e a profundidade com que essas ações ocorrem permanecem limitadas diante do volume, da velocidade e da fragmentação do fluxo informacional no ambiente digital.

**Imagem 4: Confiabilidade na informação**



Fonte: Elaborado pelos autores. 2024.

Em um cenário marcado pela sobrecarga cognitiva e pela circulação massiva de desinformação, os resultados apontados até aqui, evidenciam a urgência de promover, estimular a checagem sistemática de fontes e capacitar estudantes do ensino médio para navegar com autonomia e responsabilidade no ecossistema digital, a fim de possibilitar a formação do pensamento crítico reduzindo os riscos associados à desinformação.

Os impactos socioemocionais do uso intenso das tecnologias também emergem neste contexto. O questionário estimulou os estudantes a refletirem sobre estas questões a partir de suas experiências on-line. Mais da metade dos estudantes (56,4%) relataram sentir um pouco de ansiedade ao ficarem desconectados, enquanto 25,6% expressaram sentir muita ansiedade. A soma dos indicadores aponta para um alto índice de ansiedade entre os estudantes, conforme detalha a imagem 5.

**Imagem 5:** Impactos socioemocionais



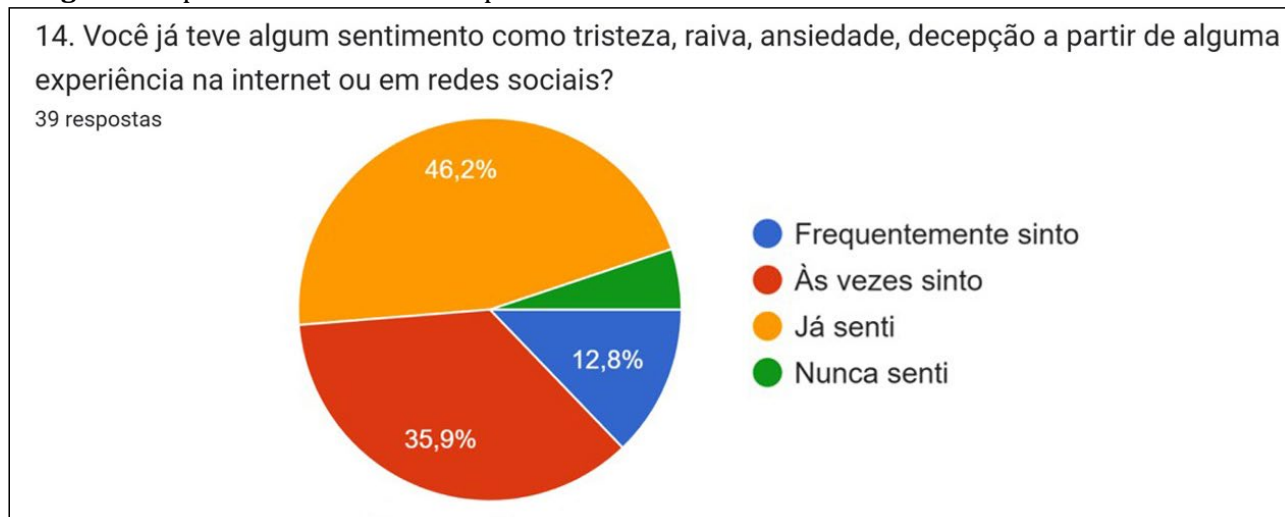
**Fonte:** Elaborado pelos autores. 2024

Analisando de forma cruzada estes resultados, é possível apontar para a relação entre ansiedade e o fenômeno conhecido como “medo de ficar de fora” — o FOMO (*fear of missing out*). Definido por Przybylski et al. (2013) como uma apreensão generalizada de que outras pessoas estejam vivenciando experiências gratificantes das quais se está ausente, o FOMO caracteriza-se pelo impulso constante de estar conectado ao que os outros estão fazendo. Esse quadro se torna alarmante no contexto deste trabalho e da educação básica, pois jovens e adolescentes, em pleno desenvolvimento de sua identidade e de suas competências socioemocionais, passam a experimentar níveis elevados de ansiedade e

distração, o que pode afetar diretamente seu bem-estar e seu desempenho escolar.

Quando mobilizados a responder sobre sentimentos e experiências on-line, 46,2% afirmaram já ter experienciado emoções negativas, como tristeza, raiva ou ansiedade decorrentes de vivências online, como aponta a imagem 6. Esse dado revela uma dimensão importante das experiências on-line na cultura digital: a exposição constante a conteúdos sensacionalistas, comparações sociais, discursos de ódio, produção de estereótipos e padrões inatingíveis de sucesso e beleza que podem desencadear reações emocionais intensas, especialmente em adolescentes, cuja identidade ainda está em processo de construção.

**Imagem 6:** Tipo de sentimento nas experiências on-line



Fonte: Elaborado pelos autores. 2024

Segundo Santos (2023), o conteúdo das telas exerce impacto relevante na saúde mental e não somente o tempo de tela. Essas experiências desagradáveis resultantes da ausência de acesso definidas como nomofobia foi incluído no Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais a partir de critérios que compõem o diagnóstico; segundo Kuss e Griffiths (2017) O uso de smartphones e redes está compreendido como algo que altera hábitos de vida cotidianos bem como a percepção da realidade, o que pode estar associado a interações sociais prejudicadas, isolamento social, bem como problemas de saúde somática e mental, incluindo ansiedade, depressão e estresse.

Estas questões confirmam a urgência de que a escola e os currículos não apenas reconheçam essas experiências de modo transversal, mas atuem de forma propositiva por meio da formação docente para o desenvolvimento de práticas pedagógicas que desenvolvam o letramento digital, o pensamento crítico e a educação para o cuidado de si e dos outros no ambiente digital.

As respostas obtidas na pesquisa também indicam táticas de fuga ou evasão do ambiente digital, apontado por 64,1%, conforme a imagem 7, como estratégia para evitar conteúdos considerados tóxicos ou angustiantes. Esse comportamento, embora possa indicar uma

**Imagem 7:** Motivos para desconexão



Fonte: Elaborado pelos autores. 2024

tentativa de autorregulação e preservação do bem-estar; também revela os limites da convivência com os ambientes digitais, frequentemente marcados por excesso de informação, discursos agressivos, comparações constantes e estímulos sensoriais incessantes.

Diante disso, torna-se essencial refletir sobre a qualidade das interações e dos conteúdos consumidos no ambiente digital, de modo a reconhecer que a simples redução do tempo de uso não é suficiente para mitigar os efeitos negativos sobre o bem-estar. Com isso, o ambiente escolar precisa mobilizar experiências pedagógicas e intervenções curriculares que promovam o desenvolvimento do pensamento crítico e reflexivo, além do fortalecimento de

competências socioemocionais que são essenciais para que os jovens, aprendam a lidar de maneira mais saudável com os desafios impostos pelas formas de convivência digital.

Práticas de risco também foram identificadas no cruzamento dos resultados. 10,3% dos estudantes afirmaram participar regularmente de jogos pagos e apostas, enquanto 51,3% relataram compartilhar conteúdos como memes e vídeos sem refletir sobre as possíveis consequências éticas ou legais. Além disso, quando indagados sobre “publicar em mídias sociais”, 41% já deixaram de publicar algo por receio da reação alheia, evidenciando os efeitos da pressão social e da performatividade digital, conforme os dados da imagem 8.

**Imagem 8:** Publicar em mídias sociais



**Fonte:** Elaborado pelos autores. 2024

Esses resultados dialogam diretamente com a noção de “performatividade algorítmica” (LEMOS, 2021), segundo a qual os usuários ajustam suas expressões e comportamentos de acordo com os critérios invisíveis dos algoritmos de visibilidade e engajamento. A leitura dos resultados à luz do referencial teórico permite compreender que a vivência digital dos jovens ocorre em um ecossistema marcado por ambivalências: de um lado, a promessa de liberdade, criatividade e participação; de outro, a captura da atenção, a padronização da produção cultural e os riscos à saúde mental.

Como discutem Santaella (2023) e Zuboff (2020), a cultura digital contemporânea é atravessada por mecanismos de *plataformização* e *dataficação*, que convertem a experiência subjetiva dos usuários em ativos econômicos, alimentando o chamado “capitalismo de vigilância” e produzindo experiências nocivas aos sujeitos. No contexto escolar, especialmente no ensino médio esse fenômeno exige atenção pedagógica, pois impacta diretamente o bem-estar emocional, as relações interpessoais e até mesmo a participação dos estudantes em práticas formativas mais livres e criativas.

Diante disso, os resultados obtidos e aqui apresentados indicam que, embora os estudantes estejam imersos nas dinâmicas digitais, ainda carecem de habilidades que possibilitem leitura crítica, competências informacionais e estratégias de autorregulação emocional. Isso evidencia a urgência de políticas curriculares e práticas pedagógicas que promovam processos formativos, com foco na autoria, na ética e no cuidado de si. O desafio está em articular inovação tecnológica com formação humana integral, assegurando que o acesso às tecnologias não resulte em alienação, mas em empoderamento.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os dados analisados evidenciam que os estudantes do ensino médio, no contexto escolar do Recôncavo da Bahia, estão intensamente inseridos nas dinâmicas da cultura digital, cujas interfaces midiáticas e tecnológicas moldam práticas comunicativas, modos de subjetivação e experiências cotidianas. Essa imersão, embora possibilite acesso ampliado à informação e à expressão individual no ambiente digital, traz consigo implicações complexas do ponto de vista educacional, cognitivo e socioemocional.

A predominância do uso das mídias sociais, a ansiedade gerada pela conexão e pela desconexão e as fragilidades nas práticas de checagem de informações apontam para um cenário em que o consumo digital é, muitas vezes, mediado por algoritmos, com pouco reflexão e orientado por lógicas de visibilidade e engajamento on-line. Com isso, a cultura digital deve ser compreendida, especialmente no contexto escolar, não apenas como território de oportunidades, e acesso instrumental a dispositivos, mas também como um ecossistema atravessado por disputas simbólicas e econômicas, onde atenção, dados e afetos se tornam ativos econômicos.

Diante disso, a escola precisa assumir um papel estratégico na mediação crítica dessas experiências, oferecendo condições para que os estudantes desenvolvam competências

que extrapolem o domínio técnico, integrando dimensões éticas, criativas e cognitivas do uso das tecnologias. Formar sujeitos conscientes dos mecanismos invisíveis que operam nas plataformas, como algoritmos, vigilância e economia da atenção, é um desafio formativo central para a contemporaneidade. Propõe-se, assim, que práticas pedagógicas orientadas ao letramento digital e educação midiática sejam incorporadas de forma transversal e séria, na formação de professores e ao currículo da educação básica.

Ampliar os espaços de pesquisa e formação, oferta de oficinas, projetos interdisciplinares voltados à análise e compreensão da cultura e atividades autorais que estimulem o pensamento reflexivo e a produção ética de conteúdos constituem caminhos potentes para ampliar a autonomia intelectual e fortalecer vínculos significativos com o conhecimento. Tais ações, podem contribuir para mobilizar a competência cultura digital prevista na Base Nacional Comum Curricular. Para que a oferta da educação básica, além de tecnicamente atualizada, seja também humanamente sensível às transformações culturais, subjetivas e políticas que atravessam o nosso tempo.

Os resultados e as questões expostas com esta pesquisa, exigem atenção pedagógica, formação docente, desenvolvimento curricular que considere os dilemas da cultura digital, pois impactam diretamente o bem-estar emocional, as relações interpessoais e até mesmo a participação dos estudantes em práticas formativas mais livres e criativas. Portanto, promover processos formativos e uma escola vocacionada à autorrepresentação, a ética digital e a liberdade de expressão tornam-se essenciais para que a escola possa efetivamente contribuir para a formação de sujeitos críticos e seguros diante das dinâmicas da cultura digital.

Desse modo, a mediação pedagógica não pode restringir-se ao combate a riscos ou à imposição de regras de uso, mas deve favorecer o exercício da autonomia responsável, estimulando a capacidade de discernir, sele-

cionar, produzir e compartilhar informações de maneira ética e consciente. Ao mesmo tempo, é urgente que a escola reconheça as desigualdades de acesso e as diferentes condições materiais e simbólicas que marcam a inserção dos estudantes na cultura digital. Isso significa enfrentar não apenas o desafio da infraestrutura tecnológica, mas também considerar as desigualdades de letramento, de repertório cultural e de capital social que atravessam os usos das plataformas.

O compromisso educacional, nesse sentido, deve ser orientado por uma perspectiva de justiça social, garantindo que a formação digital não reforce exclusões, mas contribua para democratizar oportunidades de participação crítica e criativa. É preciso, portanto, fomentar ambientes de aprendizagem que dialoguem com os repertórios juvenis e que valorizem as produções culturais emergentes do ciberespaço, entendendo que memes, vídeos curtos, podcasts e outras linguagens digitais são também manifestações culturais legítimas, capazes de se converter em pontos de partida para processos formativos mais significativos. Ao mesmo tempo, cabe ao trabalho pedagógico problematizar os limites e contradições desses formatos, revelando os mecanismos de poder, de vigilância e de exploração econômica que atravessam sua circulação.

Nesse processo, a formação docente assume centralidade: professores precisam ser sujeitos ativos da cultura digital, apropriando-se criticamente das ferramentas e das discussões, para que possam não apenas ensinar conteúdos, mas inspirar práticas de reflexão e criação. A cultura digital, quando incorporada como objeto e como meio de aprendizagem, abre caminho para uma escola mais dialógica, aberta à participação, criativa e comprometida com a emancipação intelectual e cidadã de seus estudantes. Assim, ao integrar ética, técnica, sensibilidade e criticidade, a educação pode se tornar um espaço privilegiado de resistência às lógicas hegemônicas de mercado que capturam dados e afetos, projetando, no lugar da passividade,

a potência transformadora de sujeitos capazes de intervir no mundo digital e no mundo social com responsabilidade e liberdade.

## REFERÊNCIAS

- BENTES, A. **Quase um tique**: economia da atenção, vigilância e espetáculo em uma rede social. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2021.
- BIDARRA, José et al. Artificial Intelligence in Teaching (AIT): a road map for future developments. Comissão Europeia, 2020. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/342214907\\_Artificial\\_Intelligence\\_in\\_Teaching\\_AIT\\_A\\_road\\_map\\_for\\_future\\_developments](https://www.researchgate.net/publication/342214907_Artificial_Intelligence_in_Teaching_AIT_A_road_map_for_future_developments). Acesso em: 30 abr. 2025.
- BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. Dispõe sobre a proteção de dados pessoais e altera a Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 15 ago. 2018. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2018/lei/113709.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/113709.htm). Acesso em: 1 mai. 2025.
- BRASIL. Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025. Regulamenta o uso de aparelhos eletrônicos portáteis nas escolas de educação básica. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2023-2026/2025/Lei/L15100.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2025/Lei/L15100.htm). Acesso em: 1 abr. 2025.
- BUCKINGHAM, D. **Cultura Digital, Educação Midiática e o Lugar da Escolarização**. Educ. Real., Porto Alegre, v. 35, n. 3, p. 37-58, set./dez., 2010.
- BUZATO, M. E. K.; TORRES, P. L. M. (Orgs.). **Educação, linguagens e inteligência artificial**. Campinas: Mercado de Letras, 2019.
- CETIC.BR. TIC Kids Online Brasil 2023: pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2024.
- COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. Pesquisa TIC Kids Online Brasil 2024: principais resultados. São Paulo: CGI.br, 2024. Disponível em: [https://cetic.br/media/analises/tic\\_kids\\_online\\_brasil\\_2024\\_principais\\_resultados.pdf](https://cetic.br/media/analises/tic_kids_online_brasil_2024_principais_resultados.pdf). Acesso em: 31 mar. 2025.
- FAUSTINO, D; LIPPOLD, W. **Colonialismo digital**: por uma crítica hacker-fanoniana. São Paulo, SP: Boitempo, 2023.
- GILLESPIE, T. **Custódios das plataformas**: política

e poder nos bastidores do YouTube, Facebook, Twitter e outros. São Paulo: UBU, 2022.

KUSS, D. J.; GRIFFITHS, M. D. Social networking sites and addiction: ten lessons learned. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, v. 14, n. 3, p. 311, 2017. DOI: [10.3390/ijerph14030311](https://doi.org/10.3390/ijerph14030311). Disponível em: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC5369147/>. Acesso em: 05 mai. 2025

LEMOS, A. (2021). Dataficação da vida. *Civitas: Revista De Ciências Sociais*, 21(2), 193-202. <https://doi.org/10.15448/1984-7289.2021.2.39638>. Acesso em: 31 mar. 2024.

OXFORD UNIVERSITY PRESS. Oxford English Dictionary – Word of the Year 2023: Rizz. Disponível em: <https://languages.oup.com/word-of-the-year/2023/>. Acesso em: 05 abr. 2025.

PRZYBYLSKI, A. K. et al. Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out. *Computers in Human Behavior*, v. 29, n. 4, p. 1841-1848, 2013. DOI: [10.1016/j.chb.2013.02.014](https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.02.014). Acesso em: 05 mai. 2025 <https://www>.

[sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563213000800](https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563213000800)

ROJO, R; ALMEIDA, E. de M. (Orgs.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SANTAELLA, L. **Pensar a inteligência artificial: cultura de plataforma e desafios à criatividade**. São Paulo: Editora XYZ, 2023.

SANTOS, R. M.S. **As Associações Entre Tempo De Tela E Saúde Mental No Ciclo Vital**. 2023. Tese (Doutorado em Medicina Molecular) – Faculdade de Medicina, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2023. Disponível em: <https://cadtec.medicina.ufmg.br/acervo/items/show/13>. Acesso em: 31 mar. 2025

ZUBOFF, S. **A era do capitalismo de vigilância: a luta por um futuro humano na nova fronteira do poder**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2020.

*Recebido em: 30/08/2025*  
*Aprovado em: 09/12/2025*



Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional que permite o uso irrestrito, distribuição e reprodução em qualquer meio, desde que a obra original seja devidamente citada.